

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK*  
MAKER PADA PELAJARAN FIQH PESERTA DIDIK KELAS IV**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh**

**NOVITA WULANDARI  
NPM : 1411100234**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**2020/2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIP BOOK*  
MAKER PADA PELAJARAN FIQH PESERTA DIDIK KELAS IV**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh

**NOVITA WULANDARI**

**NPM : 1411100234**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah**

Pembimbing I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA.

Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**2020/2021**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih materi shalat 'id dan sedekah kelas IV dalam proses belajar mengajar pendidik menggunakan buku paket atau buku tematik pada mata pelajaran mata pelajaran fiqih materi shalat 'id dan sedekah. Pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum menggunakan media yang bervariasi ataupun belum berbentuk multimedia seperti media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker*, sedangkan fasilitas sekolah sudah memadai seperti adanya sarana dan prasarana komputer dan LCD Proyektor.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* serta bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker*. Media pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R &D) yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono, yang menggunakan tujuh langkah tahapan dalam penelitian yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media serta respon peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari interview (wawancara) kepada pendidik atau guru mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media menilai media pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.93, dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3.85 dengan demikian media pembelajaran berbasis *flip book maker* yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran fiqih.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Flip Book Maker, Fiqih.*



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260.

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK  
MAKER PADA PELAJARAN FIQIH PESERTA DIDIK KELAS IV**  
**Nama : Novita Wulandari**  
**NPM : 1411100234**  
**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunagasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munagasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Prof. Dr. Svarifudin Basyar, MA.**  
**NIP. 196608111992031007**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

**Svofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA PELAJARAN FIQIH PESERTA DIDIK KELAS IV"**, disusun oleh Novita Wulandari, NPM. 1411100234, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa/06 April 2021 pukul 08.00 – 10.00 WIB. Tempat Virtual Melalui Google Meet.

**TIM MUNAQASYAH**

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Nur Asiah, M.Ag

Penguji Pendamping I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA

Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M. Pd**

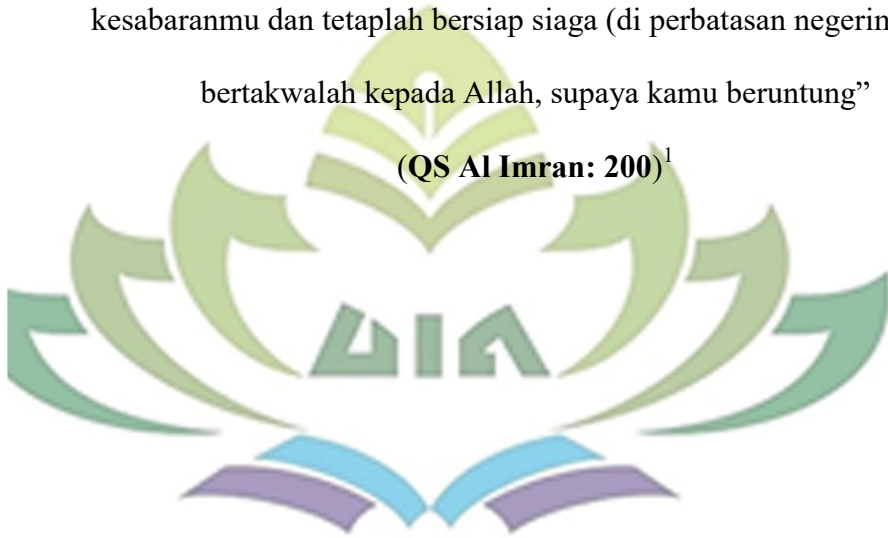
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٢٠٠﴾

“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung”

(QS Al Imran: 200)<sup>1</sup>



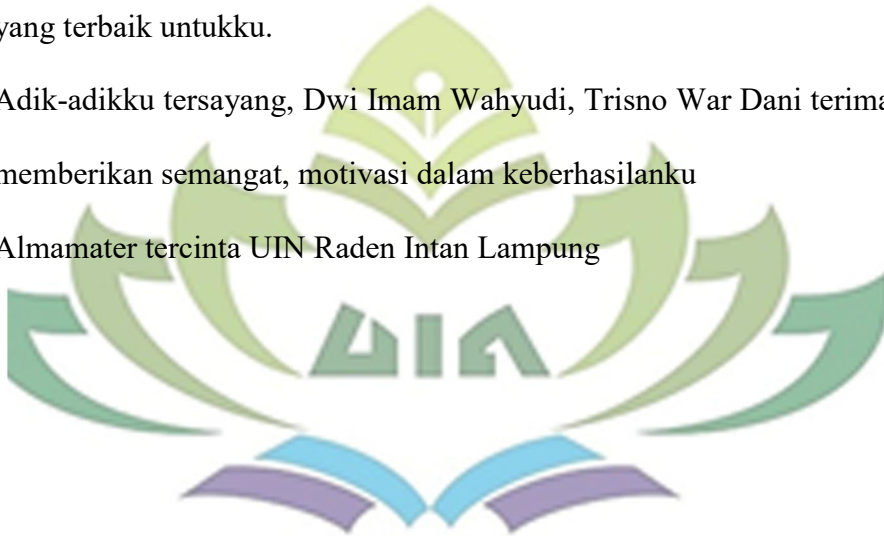
---

<sup>1</sup> Departemen RI, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Karya Utama Surabaya, 2000).

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa syukur kehadiran Allah SWT dan teriring shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, serta dengan kerendahan hati. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta Bapak Sugeng dan Ibu Nurlaili yang telah membimbing, mendidik, dan mendoakan keberhasilanku dan memberikan semua yang terbaik untukku.
2. Adik-adikku tersayang, Dwi Imam Wahyudi, Trisno War Dani terima kasih telah memberikan semangat, motivasi dalam keberhasilanku
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung



## RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Novita Wulandari lahir di Bandar Lampung pada tanggal 07 November 1996. Peneliti putri dari Bapak Sugeng dan Ibu Nurlaili yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Memiliki dua adik laki laki bernama Dwi Imam Wahyudi dan Trisno Wardani.

Pendidikan penulis berawal di TK Tunas Karya dilanjutkan di Sekolah Dasar Negeri 3 Jagabaya 1 dilanjutkan, SMP Negeri 12 Bandar Lampung dilanjutkan di, SMK Negeri 1 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2014.

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Tanjung Agung, Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan, kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di MIN 12 Bandar Lampung. Pada tahun 2019 penulis berkesempatan menjadi peserta dalam Seminar/Talk Show : Digital Parenting : “Mendidik Anak Era Digital” pada Festival Syariah & Halal Fair II 2019 Tanggal 21 Agustus 2019 yang diselenggarakan di Kantor Kementerian Agama Kota Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV ”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesarbesarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA. dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak kepala Madrasah dari kedua sekolah Bapak Imam Asyrofi, Bapak Agustami. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
6. Ibu Septi Adhena, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran fiqih di MIN 4 Bandar Lampung, Ibu Hj. Andriani, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran fiqih di MIN 7 Bandar Lampung.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman seperjuangan PGMI angkatan 14 kelas D yang tiada henti memberikan motivasi dan bantuan kepada penulis dan teman-teman KKN serta PPL.
9. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung, 2021  
Penulis,

Novita Wulandari

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	11
H. Ruang Lingkup Penelitian .....	11

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	15
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	18
5. SyaratMemilih Media Pembelajaran .....	19
6. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran....	19

7. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	20
B. <i>Flip Book Maker</i> .....	21
1. Manfaat <i>Flip Book Maker</i> .....	22
2. Tampilan Cara Menginstal <i>Software Aplikasi Flip Book Maker</i> ...	23
3. Langkah- langkah Pembuatan <i>Flip Book Maker</i> .....	26
4. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan <i>Software Flip Book Maker</i> .....	28
5. Karakteristik <i>Flip Book Maker</i> .....	28
6. Manfaat dari pengembangan media <i>Flip Book Maker</i> .....	29
7. Kelebihan dan Kelemahan <i>Flip Book Maker</i> .....	30
C. Fiqih .....	31
1. Pengertian Fiqih .....	31
2. Fungsi Pembelajaran Fiqih .....	33
3. Tujuan Pembelajaran Fiqih .....	33
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih .....	34
5. Karakteristik Pembelajaran Fiqih .....	34
6. Materi Fiqih .....	35
D. Penelitian yang Relevan .....	38
E. Kerangka Berfikir .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
B. Jenis Penelitian .....	41
C. Prosedur Pengembangan .....	42
1. Potensi dan Masalah .....	44
2. Pengumpulan Data .....	44
3. Desain Produk .....	45
4. Validasi Produk .....	45
5. Revisi Desain .....	45
6. Uji Coba Produk .....	45



7. Revisi Produk.....	46
D. Jenis Data .....	46
E. Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data.....	50

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	52
1. Potensi dan Masalah.....	52
2. Pengumpulan Data .....	54
3. Desain Produk.....	54
4. Validasi Produk.....	61
5. Revisi Produk.....	65
6. Hasil Uji Coba Produk.....	74
7. Revisi Produk.....	79
B. Pembahasan.....	80

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	47
2. Kriteria Penilaian .....	51
3. Daftar Nama Validator.....	61
4. Hasil Validasi Ahli Materi I.....	62
5. Hasil Validasi Ahli Materi II .....	63
6. Hasil Validasi Ahli Media I .....	64
7. Hasil Validasi Ahli Media II.....	65
8. Hasil Revisi Ahli Materi I.....	66
9. Hasil Revisi Ahli Materi II .....	67
10. Data Validasi Ahli Materi.....	68
11. Data Komentar Saran Validasi Ahli Materi.....	69
12. Data Perbaikan dari Ahli Materi .....	69
13. Hasil Revisi Ahli Media I .....	70
14. Hasil Revisi Ahli Media II.....	71
15. Data Validasi Ahli Media .....	72
16. Data Komentar Saran Validasi Ahli Media .....	73
17. Data Perbaikan dari Ahli Media.....	73
18. Data Respon Guru/Pendidik .....	74
19. Data Uji pada kelas IV dan respon pendidik MIN 4.....	75
20. Data Uji pada kelas IV dan respon pendidik MIN 7.....	76
21. Data Respon Peserta Didik .....	77
22. Hasil Uji Kelompok Kecil (MIN 7 Bandar Lampung) .....	78
23. Hasil Uji Kelompok Besar (MIN 4 Bandar Lampung).....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Cara Menginstal <i>Software Aplikasi Flip Book Maker</i> .....	23
2. Tampilan awal / loading aplikasi .....	25
3. Tampilan Halaman pertama Aplikasi <i>Flip Book Maker</i> .....	25
4. Tampilan template/desain yang bias diubah .....	25
5. Tampilan Tool Bar pada aplikasi <i>Flip Book Maker</i> .....	25
6. Kerangka Berfikir .....	40
7. Prosedur Pengembangan Produk .....	42
8. Prosedur Tujuh Langkah Pengembangan Produk .....	43
9. Tampilan Bagian Depan <i>Flip Book Maker</i> .....	54
10. Tampilan Kata Pengantar .....	55
11. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran .....	56
12. Tampilan Beberapa Materi .....	56
13. Tampilan Awal Soal Latihan, Soal Latihan dan Total Nilai .....	57
14. Search tulisan Canva di Google .....	58
15. Buat desain .....	58
16. Mulai dengan Canva .....	58
17. Masuk ke akun Anda .....	59
18. Home Canva .....	59
19. Desain .....	59
20. Download Desain .....	60
21. File Type .....	60
22. Preparing Your Desain .....	60

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Globalisasi mempengaruhi kemajuan teknologi dan informasi pada masa sekarang ini memberikan pengaruh kepada proses pendidikan menuju manusia masa depan yang bertanggung jawab. Maksudnya adalah peserta didik dipersiapkan untuk menjadi manusia yang berani berbuat dan berani pula bertanggungjawab atas perbuatannya sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya.<sup>1</sup> Guru dengan peserta didik dalam proses pendidikan memiliki sifat interdependensi. Guru butuh partisipasi peserta didik dalam mengamalkan dan mengembangkan ilmunya. Peserta didik membutuhkan bantuan guru untuk mengarahkan proses pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>2</sup>

Cara belajar yang baik, tentu mampu mengatasi kesulitan belajar dan untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan memahami pelajaran seorang pendidik berperan dalam membantu perkembangan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.<sup>3</sup> Pendidik juga dituntut agar mampu melakukan tindakan nyata di kelas dalam memberikan informasi secara empatik, santun dan efektif.<sup>4</sup> Proses belajar mengajar merupakan bagian yang terpenting dalam pendidikan, yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar

---

<sup>1</sup>Sukring, “*Jurnal Pendidikan Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik*”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah ISSN: 2301-7562, Vol.01 No.1, Tahun 2016, h.72

<sup>2</sup>Yosep, “*Sikap Guru Kepada Murid*”, Jurnal Terampil, Pendidik andan Pembelajaran Dasar, Vol. 2 No.1 Juni 2015, h.69.

<sup>3</sup>Istihana, “*Pengelolaan Kelas Di Madrasah Ibtidaiyah*”, Jurnal Terampil, Vol 2 No 2 (2015), h. 267

<sup>4</sup>Ninik Sumiarsi, “*Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan*”, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Vol 3 No 1 (2015), h. 100



dan peserta didik yang sedang belajar untuk terjalannya komunikasi dan interaksi. Bahkan begitu pentingnya pendidikan dalam wahyu pertama-Nya surat Al-Alaq ayat 1-5 Allah SWT juga memberikan prinsip dasar tentang ilmu pengetahuan

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan,(2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah,(3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah,(4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam,(5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS.Al-Alaq ayat 1-5).<sup>5</sup>

Peran seorang pendidik sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didik memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran.<sup>6</sup> Guru dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.<sup>7</sup>

Berkaitan dengan makna tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal terpenting bagi suatu individu untuk meningkatkan kualitas diri serta pengembangan diri menjadi yang lebih baik.

Usaha sadar dalam proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan

<sup>5</sup>Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Darul Sunnah, 2012), h.54.

<sup>6</sup>Syofnidah Ifrianti, “Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Terampil*, Vol 2 No 2 (2015), h. 151

<sup>7</sup> Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Integatif Berbasis Pendekatan Kontekstual”. *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 5 No 2, (Desember 2018), h. 185-186.

komunikasi, kemajuan teknologi, bahan ajar, sarana dan prasarana, media dan sumber pembelajaran yang mendukung.

Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.<sup>8</sup> Menurut peneliti bahwasannya adalah media dan sumber pembelajaran adalah salah satu persyaratan menjadi guru profesional yaitu guru yang dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar proses belajar mengajar menjadi optimal, dengan ini diharapkan standar kompetensi maupun kompetensi dasar dapat tercapai, seperti contohnya pendidik menggunakan media pembelajaran berbasis flip book maker yang memang dewasa ini belum begitu banyak digunakan oleh pendidik atau guru maupun instansi pendidikan seperti sekolah.

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.<sup>9</sup> Proses pembelajaran dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan serta motivasi dari seorang pendidik. Seorang pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>10</sup> Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai

---

<sup>8</sup>Zinnurain, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Shalat untuk Sekolah Dasar", Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol.2 No. 2 (Oktober 2015), h.158.

<sup>9</sup>Rini Anggraini dan Yulia, "Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang", Jurnal Pendidikan PGMI, Vol.2 No.1, Tahun 2016, h.60.

<sup>10</sup>Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari, "The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang", Jurnal Birle, Vol 2 No 3 (Agustus 2019), h.148

sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup> Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu membantu agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang sempurna untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial kemudian peserta didik saling berinteraksi dengan baik antara untuk dapat membangun rasa percaya diri. Pendidik muslim menjadikan Al qur'an sebagai pedoman mengajar, menjadikan referensi awal dalam segala hal yang akan diajarkan. Karena sesungguhnya pedoman hidup manusia yaitu Al qur'an merupakan sebuah kitab yang universal dalam menerangkan segala persoalan, termasuk di dalamnya mengenai media dalam pendidikan yaitu surat An-Nahl ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan” (QS. An-Nahl ayat 44).<sup>12</sup>

Surat Al quran di atas menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan yang menjadi tujuan pembelajaran bagi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran merupakan alat perantara atau pengantar pengetahuan, media

<sup>11</sup>M.Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits”, (Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Volume 13 No.23 April 2015), h.132.

<sup>12</sup>Departemen Agama RI, *AL-Quran dan Terjemah*, (Jakarta: Darul Sunnah,2012),h.531

tersebut dapat berupa manusia sebagai pengantar pesan, dapat berupa buku teks yang dapat dibaca sendiri oleh pembaca, dan dapat juga berupa media audio visual yang digunakan untuk pengantar pesan pengetahuan.<sup>13</sup>

Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan seseorang.<sup>14</sup> Peranan media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar.<sup>15</sup> Pemakaian media dalam poses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicusuasana belajar yang lebih menyenangkan. Multimedia menyediakan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan tekhik pembelajaran dan mengubah cara peserta didik dalam belajar, memperoleh informasi dalam pesatnya dunia pendidikan. Peneliti melakukan pra survey di dua sekolah yaitu di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung, kemudian media yang sudah ada di Sekolah MIN 4 Bandar Lampung berupa buku paket dan sesekali guru menjelaskan menggunakan media gambar, dan di MIN 7 Bandar Lampung media yang sudah ada buku pegangan guru atau buku cetak fiqih dan guru hanya

---

<sup>13</sup>Andi, “*Keragaman Media Dan Metode Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 Pada Tiga SMA Negeri Di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016*”, (Indonesian Journal Of History Education 4 (2) Oktober 2016), h.9.

<sup>14</sup>Esti Ismawati, “*Belajar Bahasa Di Kelas Awal*”, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016), h.1.

<sup>15</sup>Umrotul Hasanah, Lukman Nulhakim, “*Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*”, (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA (JPPI), Vol 2, No. 1 November 2015) h.92



menjelaskan apa yang ada di dalam buku tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media yang sudah ada di kedua sekolah tersebut masih berupa buku cetak, media gambar, kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran *software* salah satu nya *software Flip Book Maker* dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran fiqih di sekolah dan pembelajaran fiqih dapat benar-benar tercapai tujuannya serta dapat memberi rasa senang bagi peserta didik dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Pembelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan mengamalkan hukum islam yang menjadi dasar pandangan hidup melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pengalaman dan pembiasaan.<sup>16</sup>

Tujuan manusia tidak lain adalah untuk beribadah menyembah Allah. Namun demikian pengetahuan tentang ibadah haruslah dipahami secara benar, sehingga makna dan hakikat dari ibadah yang dijalankan itu tidak hilang. Media pembelajaran fiqih yang disajikan dengan menggunakan *software* berbasis *Flip Book Maker* mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. *Flip Book Maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan *software* ini apabila kita membaca sebuah *ebook* tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik.<sup>17</sup>

Aplikasi multimedia yang digunakan untuk membuat tampilan buku menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *Flip Book Maker*. Salah satu

---

<sup>16</sup>Sanusi, "Konsep Pembelajaran *FIQH* Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi", STAIN KUDUS, Vol. 10, No.2, Agustus 2015, h.373.

<sup>17</sup>Fhina, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Flip book Maker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga", (*Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.1 No.2 November 2016), h.149.

pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik menjadi sangat bermanfaat oleh karena itu kehadiran multimedia dalam proses belajar sangat bermanfaat untuk membangkitkan minat dan rangsangan belajar. Jadi, alasan untuk memilih judul *Flip Book Maker* ini karena *Flip Book Maker* ini merupakan versi buku elektronik, jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka *Flip Book Maker* adalah buku dengan serangkaian gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya sehingga ketika halamannya diputar dengan cepat, gambar-gambar itu tampak bernyawa dengan simulasi gerak atau perubahan lainnya, dan juga biasa diberi gambar, animasi, music, video dan lain-lain sehingga tentu sangat menarik buat peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di MIN 4 Bandar Lampung guru dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik merasa jenuh dan memiliki keaktifan belajar yang kurang, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif serta interaktif sehingga sehingga proses belajar mengajar menjadi optimal dan peserta didik mampu belajar dengan maksimal.<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil dari pra penelitian di MIN 7 Bandar Lampung memiliki permasalahan yang berbeda yaitu masih banyak peserta didik yang merasa bosan dalam proses pembelajaran karena minimnya ketersediaan media pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya wawasan serta pengetahuan yang dimiliki peserta didik.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Rizqa, wawancara dengan guru fiqih kelas IV di MIN 4 Bandar Lampung, 14 November 2018.

<sup>19</sup> Andriani, wawancara dengan guru fiqih kelas IV di MIN 7 Bandar Lampung, 15 Novembet 2018.

Menurut fakta diatas untuk memperbaiki sistem penyelenggaraan pendidikan di sekola. Guru saat ini semestinya mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, mengingat sarana dan prasarana di sekolah sudah memadai seperti adanya LCD proyektor, laptop atau komputer yang masih bisa dioperasikan, serta aliran listrik yang stabil sehingga anak tidak jenuh dan bosan. Sebagai fasilitator guru harus mempunyai banyak kecakapan dalam memilih bahan ajar yang berbeda-beda, dalam proses pembelajaran itu sebisa mungkin diperhatikan oleh guru untuk mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Selanjutnya mengapa peneliti ingin membuat media pembelajaran ini dan mengambil materi tentang shalat 'id dan sedekah dikarenakan agar peserta didik semakin mengetahui, kemudian cepat untuk menghafal dan antusias dalam belajar karena menggunakan multimedia seperti suara dan gambar yang menarik juga siswa mudah dan terbiasa untuk membaca serta memahaminya. Aplikasi *Flip Book Maker* di sekolah belum pernah digunakan untuk mendesain produk berupa media pembelajaran fiqih, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut, proses perkembangan daya pikir kreatif peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk menggunakan *Flip Book Maker* sebagai media pembelajaran, dengan menyusun sebuah penelitian dan pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* Pada Pelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu :

1. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran *software*.
2. Media yang belum di kembangkan adalah media *Flip Book Maker*.
3. Rendahnya respon peserta didik pada mata pelajaran Fiqih

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti akan membatasi masalah sebagai fokus penelitian, yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis *Flip Book Maker*.
2. Pokok bahasan yang di cantumkan adalah media pembelajaran *Flip Book Maker* pada materi shlat 'id dan sedekah.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD/MI.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih peserta didik kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih peserta didik kelas IV?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih peserta didik kelas IV?



## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada pelajaran fiqih peserta didik kelas IV.
2. Untuk mengetahui pengembangan *Flip Book Maker* pada pelajaran fiqih peserta didik kelas IV.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada pelajaran fiqih peserta didik kelas IV.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Teoritis**

Hasil observasi bisa mendukung teori sebelumnya bahwa perantara pembelajaran dapat memperjelas penyampaian petuah agar tidak terlalu bersifat verbalistis, menangani keterbatasan ruang, keadaan, dan mengatasi tabiat pasif, dengan demikian keahlian dalam menerima keterampilan pemahaman akan lebih efektif dan efisien.

### **2. Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Mempersembahkan acuan media belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik.

#### **b. Bagi Guru**

Media pembelajaran *Flip Book Maker* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.

### c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan peningkatan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada mata pelajaran fiqih.

### d. Bagi Sekolah

Menjadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media *Flip Book Maker* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada peserta didik terhadap mata pelajaran di sekolah.

## G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran *Flip Book Maker* adalah sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran berbentuk aplikasi *Flip Book Maker*.
2. Produk media pembelajaran berbentuk software/program komputer.
3. Produk media pembelajaran yang bisa di ubah menjadi PDF / dokumen.
4. Media pembelajaran didesain full colour agar lebih menarik.
5. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.

## H. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* pada pelajaran Fiqih peserta didik kelas IV.

### 2. Subjek Penelitian

Peserta didik kelas IV MIN 4 Bandar Lampung, MIN 7 Bandar Lampung.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>1</sup> Media sendiri ialah sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.<sup>2</sup> Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari dalam proses pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penggunaan media tidak hanya dilihat dari kecanggihannya saja, tetapi juga dilihat dari fungsi dan keefektifan pada saat digunakan. Pada proses pembelajaran media harus mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik motivasi peserta didik dalam belajar. Umumnya media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan,

---

<sup>1</sup>Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". Jurnal TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Volume 4 Nomor 1, Juni 2017, h.36.

<sup>2</sup>Sohibun dan Filza Yulina Ade,"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*". Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (2) (2017),h.121-122.

<sup>3</sup>Hasan Sastra Negara, "*Jurnal Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*", Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1 No.2, Tahun 2014, h.253.

keterampilan, sikap dan pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata. Simpulan dari media pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat dan cara belajar peserta didik.<sup>4</sup>

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik, media juga tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Prinsip pembelajaran terpadu berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengelola pembelajaran.<sup>6</sup>

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat perantara yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dalam memudahkan dan memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan berhasil

---

<sup>4</sup>Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP", Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol 1 No 1 (April 2015), h.25

<sup>5</sup>Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, Vol 3 No 1 (Juni 2017), h. 20

<sup>6</sup>Dyanti Safitri Erikanisidiana, Asep Kurnia Jayadinata, Julia, "Pengaruh Penggunaan Strategi True Or False Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit, Jurnal Pena Ilmiah, Vol 1 No 1 (2016), h.752

dengan baik. Media pembelajaran sebagai alat digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna. Untuk itu, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu komponen sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan agar mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar.<sup>7</sup> Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar interaksi antara guru serta siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan dalam penerapan teknologi pada proses pembelajaran dan kejenuhan, kurang komunikatifnya penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas yang dapat memotivasi belajar peserta didik. Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sangat berperan penting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.<sup>8</sup> Keberhasilan belajar mengajar memerlukan dukungan dari guru, peserta didik, sekolah serta diperlukan media dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Pembelajaran dapat disimpulkan adalah proses interaksi dan komunikasi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan

---

<sup>7</sup>Arda, Sahrul Saehana dan Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII", Jurnal Mitra Sains, Vol 3 No 1 (Januari 2015), h.69

<sup>8</sup>Dewi Salma DKK, Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning (Bandung : CV.Kencana Prenadamedia Group, 2016 ) h. 209

<sup>9</sup>Happy Komikesari, "Peningkatan Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievenent Division", (Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) 2016), h.15.



media yang terjadi secara sistematis dan mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku tertentu yang dimiliki peserta didik. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam belajar.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan. Jika seorang pendidik menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:<sup>10</sup>

- a. Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan akan semakin besar.

---

<sup>10</sup>Irwandani, Siti Juariah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran". Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni. Vol 5 No 1 (April 2016), h. 34

- b. Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambing visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami isi materi yang disampaikan dengan teks atau secara verbal. Berdasarkan keempat fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan keempat fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu lebih menarik minat peserta didik, materi pelajaran lebih mudah dipahami dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.<sup>11</sup>

Adapun manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bermacam-macam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dan waktu.
- d. Peserta didik akan lebih banyak melakukan hal-hal yang positif saat belajar karena tidak hanya mendengarkan apa yang disampaikan pendidik saja tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, dsb. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

---

<sup>11</sup>M Haris Syarifudin, Meini Sondang, "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi", Jurnal IT-Edu, Vol 1 No 1 (Januari 2016), h.32

#### 4. Prinsip- Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat sasaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensinya.
- e. Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan pendidik terkait teknis penggunaannya.

Kelima prinsip diatas tidak mutlak artinya seorang pendidik dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik dan peserta didik. Jika prinsip-prinsip tersebut dapat terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Ade frahmadia fuad, “pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas X SMK muhammadiyah 2”, (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), h. 23-24

## 5. Syarat Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan tepat. Penentuan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan. Syarat-syarat dalam memilih media pembelajaran yang dimaksud tersebut di antaranya adalah sebagai berikut<sup>13</sup>:

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan medianya.
- c. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan.
- d. Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar. Maksudnya, pemilihan media benar-benar digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

## 6. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar kegiatan pemilihan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan yang ingin dicapai
- b. Karakteristik siswa
- c. Jenis rangsangan belajar
- d. Keadaan latar atau lingkungan

---

<sup>13</sup> Ega Rima Wati, “*Ragam Media Pembelajaran*”, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 18



## 7. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga:

### a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Oleh karena itu, agar media visual menjadi efektif atau tepat sasaran maka sebaiknya media yang diciptakan ditempatkan pada konteks yang bermakna.

### b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Media yang langsung diterima oleh pendengaran seperti radio dan recorder. Keunggulan dari media audio memiliki variasi program yang cukup banyak dan kekurangannya adalah sifatnya yang hanya satu arah.

### c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media kombinasi antara audio visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat,

misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti alat atau bahan yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

### ***B. Flip Book Maker***

Menciptakan media yang menarik, perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran dimasa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Salah satu media yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *Flip Book Maker*. *Flip book Maker* atau *Digital Book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual.<sup>14</sup>

*Software Flip Book Maker* ini dapat memasukkan file pdf, gambar, video (MP4) dan file animasi (SWF). Output yang dihasilkan oleh *Flip Book Maker* berekstensi antara lain HTML, EXE, ZIP dan APP.<sup>15</sup> Menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variaif karena tidak hanya dalam bentuk teks dan juga memuat tampilan-tampilan yang lebih menarik. Jadi *Flip Book Maker* merupakan salah satu multimedia yang berisi teks/angka, gambar, animasi dan video dikemas dan dioperasikan dengan komputer, dan kemudian dapat digunakan dalam proses

---

<sup>14</sup>Neng Nenden Mulyaningsih and Others, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", JPF Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. V.No.1 (2013), h.26.

<sup>15</sup> Endang Kusumaningtyas, "*Menguak Mabel IT Matematika*", (Pasuruan: Caremedia Communication, 2018), h. 13

pembelajaran.<sup>16</sup> *Flip Book Maker* merupakan media berupa *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki desain *template*, fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *background* sehingga *Flip Book Maker* yang dibuat lebih menarik.<sup>17</sup>

### 1. Manfaat *Flip Book Maker*

Pemilihan *Flip Book Maker* dirasa cocok dengan pengembangan perangkat pembelajaran saat ini. Media *Flip Book Maker* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mempermudah semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengar, membaca menulis dan juga permainan.<sup>18</sup> Media *Flip Book Maker* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik. Penggunaan media *Flip Book Maker* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik. *Flip Book Maker* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital. Pemilihan media *Flip Book Maker* dirasa cocok dengan pengembangan Kurikulum saat ini

---

<sup>16</sup>Rasiman, "Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan *Flip Book Maker* Dalam Pembelajaran Matematika Sma", JKPM, Volume 1 Nomor 2, September 2014. h.37

<sup>17</sup>Ary Maf'ula,dkk, "Pengembangan media *Flip Book* Pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat", Jurnal Pendidikan, Vol.2 No.11 Bulan November Tahun 2017.h. 1451

<sup>18</sup>Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, "Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA DI SMP", Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.4 No.4, Maret 2016. h.297.

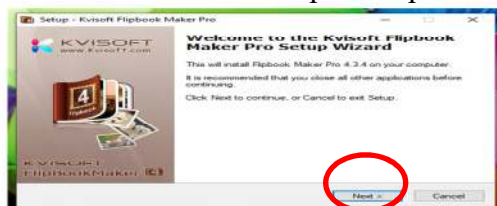
*Flip Book Maker* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, gambar, dan animasi dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Namun kekurangan *Flip Book Maker* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Kelebihan *Flip Book Maker* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas.<sup>19</sup> Jadi, dalam kesimpulan pendidik dalam menggunakan multimedia atau *software* dalam pembelajaran salah satu nya dengan media pembelajaran berbasis *Flip Book Maker* diharapkan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## 2. Tampilan Cara Menginstal *Software Aplikasi Flip Book Maker*

- a. Instal *software flip book maker*, peneliti menggunakan *flip book maker Pro.4.3.4.0*

Keygen	29/08/2020 10:42	File folder
mamah	29/08/2020 10:42	File folder
Kvisoft.FlipBook.Maker.PRO.4.3.4.0	20/05/2015 11:42	Application 53.955 KB

- b. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian klik “next”

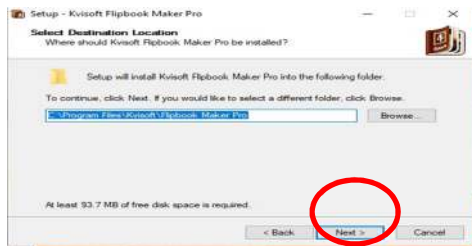


<sup>19</sup>Desi, “Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book Pada Materi Gerak Benda Di SMP”, Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol.6 No.4, Desember Tahun 2017, h.327

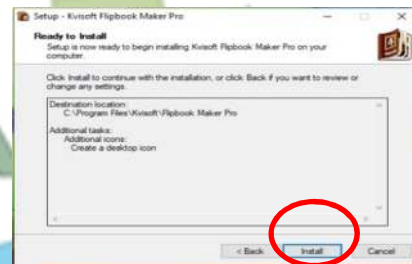
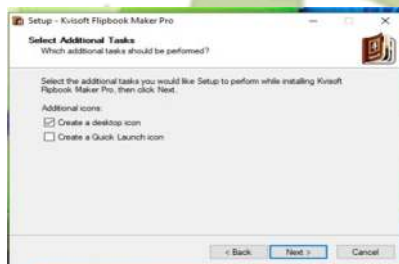
- c. Kemudian, pilih “I accept the agreement” → Klik “Next”



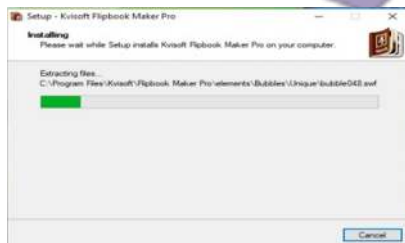
- d. Muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian klik “next”



- e. Ceklis “Create a desktop icon” kemudian klik next. Kemudian Install



- f. Tunggu beberapa menit sampai proses install selesai and “Finish”



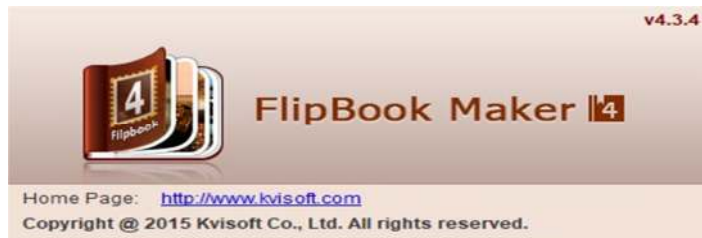
- g. Registrasi dengan memasukkan keyCode didapat dari (keygen) kemudian masukkan e-mail → klik “Register”



**Gambar 2.1 Tampilan Cara Menginstal Software Flip Book Maker**



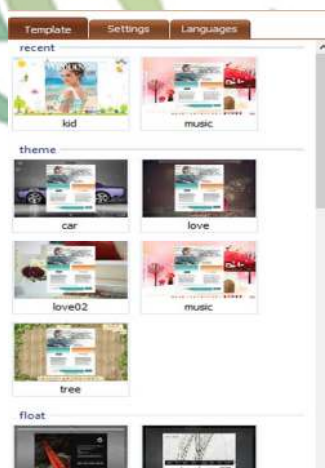
Berikut ini merupakan beberapa contoh tampilan aplikasi *Flip Book Maker*



**Gambar 2.2 Tampilan awal / loading aplikasi**



**Gambar 2.3 Tampilan Halaman pertama Aplikasi *Flip Book Maker***



**Gambar 2.4 Tampilan template / desain yang bisa diubah**



**Gambar 2.5 Tampilan Tool Bar pada aplikasi *Flip Book Maker***

### 3. Langkah-langkah Pembuatan *Flip Book Maker*

- (1) Menginstal program utama dalam membangun *e-book*. Instal program *flip book maker* Pro 4.3.4.0
- (2) Sebelum memasuki program utama. Persiapkan dahulu bahan ajar yang akan diubah menjadi *e-book*.
- (3) Bahan ajar yang telah disiapkan didalam *Microsoft word* haruslah berupa bahan ajar yang telah selesai. Sebuah ruang (*space*) disiapkan di dalam file tersebut agar dapat diisi dengan file berbentuk Video ataupun animasi melalui program utama.
- (4) Setelah semua sudah selsai *convert* file tersebut menjadi file berbentuk PDF.
- (5) Buka program *Flip Book Maker*. Pilih pilihan "*New Project*" selanjutnya pilih "dokumen yang akan dijadikan bahan atau *import other file* kemudian klik "Start"
- (6) Setelah itu, akan muncul file yang akan diubah menjadi *e-book*.
- (7) Untuk menambahkan file video atau animasi, tekan "*edit paged*".
- (8) Kemudian, Pilih halama yang telah kita siapkan untuk ditambahkan file video atau animasi, selanjutnya Pilih "*add movie*" untuk menambahkan file video. Kemudian pilih area yang akan dijadikan tempat video diputar. Kemudian atur pengaturan video, untuk memilih video yang akan dimasukan kedalam file ebook (pastikan file video berformat MP4). Atur juga pengaturan mulainya video, lihat "*when toplay*" kemudian pilih "*when click play button*" yang bearti video akan diputar ketika diklik dan lihat "*when to stop*" kemudian pilih "*when leavethe page*" yang bearti video akan berhenti ketika berpindah halaman.
- (9) Kemudian pilih menu "*file*" dan pilih "*save and exit*".

(10) Maka tampilan akan menuju tampilan awal. Kemudian silakan dicek kembali ebook yang telah jadi tersebut.

(11) Jika file dirasa sudah cukup, maka terakhir akan kita publikasikan. Pilih menu “publish” selanjutnya klik EXE.

(12) Maka akan muncul tab baru. Pada bagian *Output Folder*, tekan “browse” untuk menentukan letak file yang siap pakai di *windows explore*. Jangan lupa pula ubah nama file sesuai dengan keinginan. Kemudian terakhir tekan tombol *Convert*

(13) Selesai Ebook siap dipakai untuk pembelajaran yang lebih menarik.<sup>20</sup>

Penggunaan dari perangkat lunak *Flip Book Maker* yaitu dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu *Flip Book Maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *Flip Book Maker*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Penggunaan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk dapat fokus perhatiannya kepada guru sehingga dalam penyampaian materi peserta didik menunjukkan keaktifan dan antusias dalam belajar sehingga pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan efek bosan dalam belajar, peserta didik juga dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah demi tercapainya mutu layanan pembelajaran secara baik dan produktif pada jalannya proses pendidikan.

---

<sup>20</sup>Edi Setiyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya”, Jurnal INVOTEK, Vol.18 No.1 Tahun 2018, h.3

Pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional menjadikan suatu proses kerjasama antara peserta didik dan guru sehingga terjalin interaksi dan komunikasi yang terjalin dalam keterampilan pembelajaran di kelas.

#### **4. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran menggunakan *Software Flip Book***

***Maker* sebagai berikut:**

- a. Menyiapkan program pembelajaran materi dengan mengacu pada kompetensi dasar dan silabus dengan memanfaatkan media pembelajaran
- b. Memilih *software/* aplikasi *flip book maker* untuk membuat materi pembelajaran
- c. Menyusun materi terlebih dahulu pada Ms Word selanjutnya disimpan dalam bentuk pdf
- d. Merancang media *flip book maker* dengan menggunakan data file pdf serta sumber bahan ajar lain (gambar, video, animasi, *flash/swf*) yang kemudian dipublish dalam bentuk EXE
- e. Dibantu ahli media dan ahli materi untuk menilai *software flip book maker* yang sudah dibuat selanjutnya jika ada kekurangan akan direvisi kembali.<sup>21</sup>

#### **5. Karakteristik *Flip Book Maker* antara lain :**

- a. Dapat dikombinasi dengan file video
- b. Dapat dikombinasi dengan file animasi (swf)
- c. Terdapat fasilitas pencarian (*search*)
- d. Dapat dikombinasi dengan gambar dan musik

---

<sup>21</sup> Endang Kusumaningtyas, “*Fun Math With E-Book Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital*”, (Pasuruan: Caremedia Communication, 2018), h. 65.

## 6. Manfaat dari pengembangan media *Flip Book Maker*

### a. Sebagai sarana pembelajaran

Era modern sekarang ini, sudah banyak sistem pembelajaran yang menggunakan sistem *e-learning* yang semuanya menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Membuat buku digital berisi ilmu pengetahuan dan tutorial di bidang tertentu, oleh sebab itu menjadi sumber sarana pembelajaran yang efektif.

### b. Sebagai media informasi

Dengan memasukkan e-mail maka siswa/pengguna dapat mendownload software tersebut yang berisi informasi atau tutorial yang dibutuhkan.

### c. Lebih cepat dalam pembuatan buku

*Flip Book Maker* adalah salah satu solusi bagi yang ingin mengeluarkan buku namun kesulitan dalam pembuatannya. Proses pembuatan buku cetak cukup panjang dan terbilang sulit, namun ini relatif tidak terjadi jika kita membuat flip book maker

### d. Memudahkan proses belajar mengajar

Dengan adanya software *Flip Book Maker* maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Guru bisa membuat materi pelajaran dalam bentuk buku digital lalu mengirimkannya kepada muridnya.

### e. Melindungi informasi yang disebar

Memberikan password khusus, sehingga hanya orang-orang tertentu saja yang bisa membukanya. Selain itu, flip book maker tidak mudah rusak seperti halnya buku cetakan.



## 7. Kelebihan dan Kelemahan *Flip Book Maker*

### a. Kelebihan

Adapun kelebihan dari *Flip Book Maker* yaitu :

1. Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media,
2. Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik, karena media yang digunakan lebih bervariasi,
3. Memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video, animasi, dan memiliki desain *template*, fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *background*
4. Penggunaan media *Flip Book Maker* tanpa online internet,
5. Dapat digunakan di komputer, laptop, dll.

### b. Kekurangan

Adapun kekurangan dari *Flip Book Maker* yaitu :

1. Penggunaan hanya bisa dilakukan pada komputer dan laptop,
2. Tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah dibaca,
3. Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.

## C. Fiqih

### 1. Pengertian Fiqih

Kata fiqih dan tafaqquh, keduanya berarti “pemahaman yang dalam”, sering digunakan dalam Al-Quran dan Al-Hadist. Sebagaimana dalam surat At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya : “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Terminologi Al-Quran dan As-Sunnah, *fiqih* adalah pengetahuan yang luas dan mendalam mengenai perintah-perintah dan realitas islam dan tidak memiliki relevansi khusus dengan bagian ilmu tertentu. Pendidikan dalam kehidupan manusia, mempunyai peranan yang sangat penting. Manusia dapat membentuk kepribadian seseorang, diakui sebagai kekuatan yang dapat menentukan prestasi dan produktivitas seseorang. Pendidikan, seseorang dapat memahami dan menginterpretasikan lingkungan yang dihadapinya, sehingga ia mampu menciptakan suatu karya yang gemilang dalam hidupnya dan menimbulkan interaksi dalam proses pembelajaran.

Buku ajar fiqih merupakan sebuah buku ajar yang tidak hanya berisi teori tentang ilmu, yang jelas pembelajaran yang bersifat amaliah. Maka harus mengandung unsur

teori dan praktek. Kenyataan bahwa pelajaran fiqh dianggap kurang memberikan kontribusi ke arah penanaman nilai spiritual terhadap kesejahteraan masyarakat.<sup>22</sup>

Arti fiqh adalah mengetahui, memahami, dan menanggapi sesuatu dengan sempurna. Pengguna istilah fiqh pada awalnya mencakup hukum-hukum agama secara keseluruhan, yakni yang berhubungan dengan akidah dan dengan hukum-hukum amaliah. Fiqh dalam pengertian menggambarkan tabiat yang hakiki dari pemikiran islam karena fiqh dalam berbagai bidang kehidupan pun bergantung kepada Al-Quran dan As-Sunnah.<sup>23</sup> Secara realitas, seorang guru yang ideal mempunyai peran yang sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan kearah yang lebih baik terutama seorang guru agama bidang studi fiqh yang dijadikan salah satu pedoman bagi peserta didik dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik agar mempunyai kepribadian serta tata nilai moral yang Islami, berwawasan tinggi, serta dapat memahami ajaran Islam secara keseluruhan.<sup>24</sup>

Keberhasilan pendidikan fiqh dapat dilihat di dalam kehidupan sehari-hari baik itu dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Materi yang sifatnya memberikan bimbingan terhadap warga belajar agar dapat memahami, menghayati dan mengamalkan pelaksanaan syariat islam. Guru juga dapat menjadi tokoh dan tauladan bagi warga belajar dan masyarakat lingkungannya, orang tua juga

---

<sup>22</sup>Yuli Yanti, “*Analisis Buku Ajar Fiqh Kelas IV*”, Jurnal Terampil, Jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar, Vol.3, No.1 Juni 2016 h.181

<sup>23</sup>Abdul Hamid dan Ahmad Saebani, “*Fiqh Ibadah*”, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), h.17

<sup>24</sup>Asbdul dan Syofnida, “*Upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh di MI Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*” , (Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar, Volume 2 Nomor 1, Juni 2015), h. 4

merupakan madrasah utama bagi anak yang merupakan contoh utama anak dalam keluarga.<sup>25</sup>

## **2. Fungsi Pembelajaran Fiqih**

Mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok-pokok hukum islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat islam secara Kaafah sempurna.

## **3. Tujuan Pembelajaran Fiqih**

- a. Agar peserta didik memiliki pengetahuan, penghayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani, sehingga dalam bersikap dan bertingkah-laku sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits.
- b. Agar peserta didik mengetahui serta memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- c. Agar peserta didik melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

---

<sup>25</sup>Mardiyah, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Terampil, Vol.4 No.2 Oktober 2017,h.32.

#### 4. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

- a. Fiqih Ibadah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti : tata cara taharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- b. Fiqih Muamalah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, qurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

#### 5. Karakteristik Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkan mencakup ruang lingkup yang sangat luas tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam pelajaran fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih, agar dalam kehidupan bermasyarakat siswa sudah dapat melaksanakannya dengan baik.

## 6. Materi Fiqih

### A. Shalat Idain

#### a. Ketentuan Shalat Idain

Shalat id adalah shat sunnah dua rakaat yang dilaksanakan satu tahun sekali pada dua hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha yang sering dikenal dengan shlat Idain. Hukum Adapun ke dua hari raya yaitu:

##### a) Shalat Idul Fitri

Idul Fitri berasal bahasa Arab yaitu dari kata Id dan Fitri. Kata Id berarti kembali dan kata Fitri berarti suci atau bersih. Jadi kata Idul Fitri berarti kembali menjadi suci. Shalat Idul Fitri adalah shalat sunnah dua rakaat yang dilaksanakan oleh seluruh umat Islam setiap tanggal 1 Syawal, waktunya mulai dari terbitnya matahari sampai tergelincirnya pada siang hari. Hukum melaksanakan Shalat Idul Fitri adalah sunnah muakkad. Shalat sunnah ini dilaksanakan setelah kaum muslimin melaksanakan puasa Ramadhan selama sebulan. Hari raya ini adalah hari yang sangat istimewa karena juga sebagai hari kemenangan umat Islam setelah satu bulan melaksanakan ibadah puasa Ramadhan yang diakhiri dengan pembagian Zakat Fitrah.

Adapun Niat Shalat 'Idul Fitri

□ صَلَّيْ سُنَّةً لِّعِيدٍ □ لِفِطْرِ رَكَعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ (مَأْمَأً : مَأْمُومًا ) اَللّٰهُ تَعَالٰى

Artinya: “saya mengerjakan shalat idul-fithri dua raka’at menghadap kiblat (makmum/imam) karena Allah Ta’ala”. Allaahu Akbar.



b) Shlat Idul Adha

Shalat Idul Adha adalah shalat sunnah 2 rakaat yang dilaksanakan umat Islam setiap tanggal 10 Zulhijjah. Idul Adha berasal dari kata Id dan Adha. Id berarti kembali berqurban, maksudnya kembali melakukan penyembelihan hewan qurban, sehingga dapat disebut juga dengan istilah Idul Qurban. Idul Adha dapat disebut juga dengan istilah Idul Haji karena pada tanggal 10 Zulhijjah tersebut umat Islam yang menunaikan ibadah haji telah menyelesaikan rangkaian ibadah haji.

أُصَلِّي سُنَّةً لِعِيدِ الْأَضْحَى رَكْعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ (إِمَامًا\مَأْمُومًا) اللَّهُ تَعَالَى

Artinya: “saya mengerjakan shalat idul-adha dua raka’at menghadap kiblat (makmum/imam) karena Allah Ta’ala”. Allahu Akbar.

**Kemudian pada rakaat pertama**, sesudah takbiratul ikhram dengan tangan disedekapkan antara dada dan pusar, lalu disunatkan membaca doa iftitah, kemudian takbir tujuh kali, dan disetiap takbir disunatkan membaca :

كَبُرَ اللَّهُ □ اللَّهُ □ لَا إِلَهَ □ لَا □ لَحْمَدُ اللَّهِ □ اللَّهُ □ نَ سُبْحَا

Artinya :

“Maha Suci Allah, dan segala puji bagi Allah, tiada tuhan yang wajib di sembah selain Allah. Allah maha Besar”.

Setelah takbir tujuh kali kemudian membaca Al-fatihah, dan disambung dengan membaca surah Al-a’laa atau lainnya. Seterusnya dilanjutkan sama seperti shalat fardhu biasanya.

**Kemudian pada rakaat yang ke dua,** Setelah membaca takbir lima kali (seperti pada rakaat pertama), kemudian membaca Al-fatihah dan disambung dengan membaca surah Al-ghasyiyah atau lainnya.

Selesai shalat dua rakaat, imam disunatkan untuk membaca sedikit khutbah.

## **B. Sedekah**

### **a. Ketentuan Sedekah**

#### **1. Pengertian Sedekah**

Menurut istilah sedekah artinya memberikan bantuan atau pertolongan berupa harta atau lainnya dengan mengharap rida Allah Swt, tanpa mengharap imbalan apapun dari manusia. Memberikan suatu jasa atau bersikap baik kepada orang lain termasuk sedekah. Mendamaikan dua orang yang saling bermusuhan dengan adil juga merupakan sedekah. Berdasarkan penjelasan sedekah dapat diartikan sedekah tidak hanya diberikan dalam bentuk harta atau uang, tetapi segala sesuatu yang memberikan manfaat kepada orang lain termasuk sedekah. Jadi, menurut saya pengertian sedekah adalah memberikan sesuatu yang berguna kepada orang lain atau lembaga masyarakat untuk dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dengan tulus ikhlas semata-mata hanya mengharap ridha dari Allah Swt.

#### **2. Hukum Sedekah**

Hukum sedekah adalah sunah serta manfaatnya sangat besar, baik untuk diri sendiri maupun untuk meningkatkan kesejahteraan umat. Manfaat sedekah antara lain dapat :

- a. Menghindarkan murka Allah Swt, menolak bencana akibat perbuatan dosa;

- b. Memanjangkan usia;
- c. Mempererat tali persaudaraan;
- d. Memperlancar pembangunan fasilitas pengembangan umat seperti sekolah, pesantren, rumah sakit, dan sarana ibadah.

Allah Swt akan memberikan pahala yang berlipat kepada orang-orang yang suka bersedekah. Kebiasaan bersedekah perlu ditumbuhkan, berapa pun besar dan nilainya itu perlu dilakukan karena Allah Swt. Allah Swt akan membalas setiap kebajikan. Firman Allah Swt dalam Surat az- Zalzalah Ayat 7.

﴿فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ﴾

Artinya : “Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya Dia akan melihat (balasan) nya.” (Q.S. az-Zalzalah/99:7)<sup>26</sup>

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan *Flip Book Maker* memberikan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Aqidatul Izza, Program Studi PAI, UIN Sunan Ampel Surabaya, (2018), penelitian ini mengenai media *E-book* menggunakan *Flip Book Maker* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan otomatis dapat meningkatkan hasil

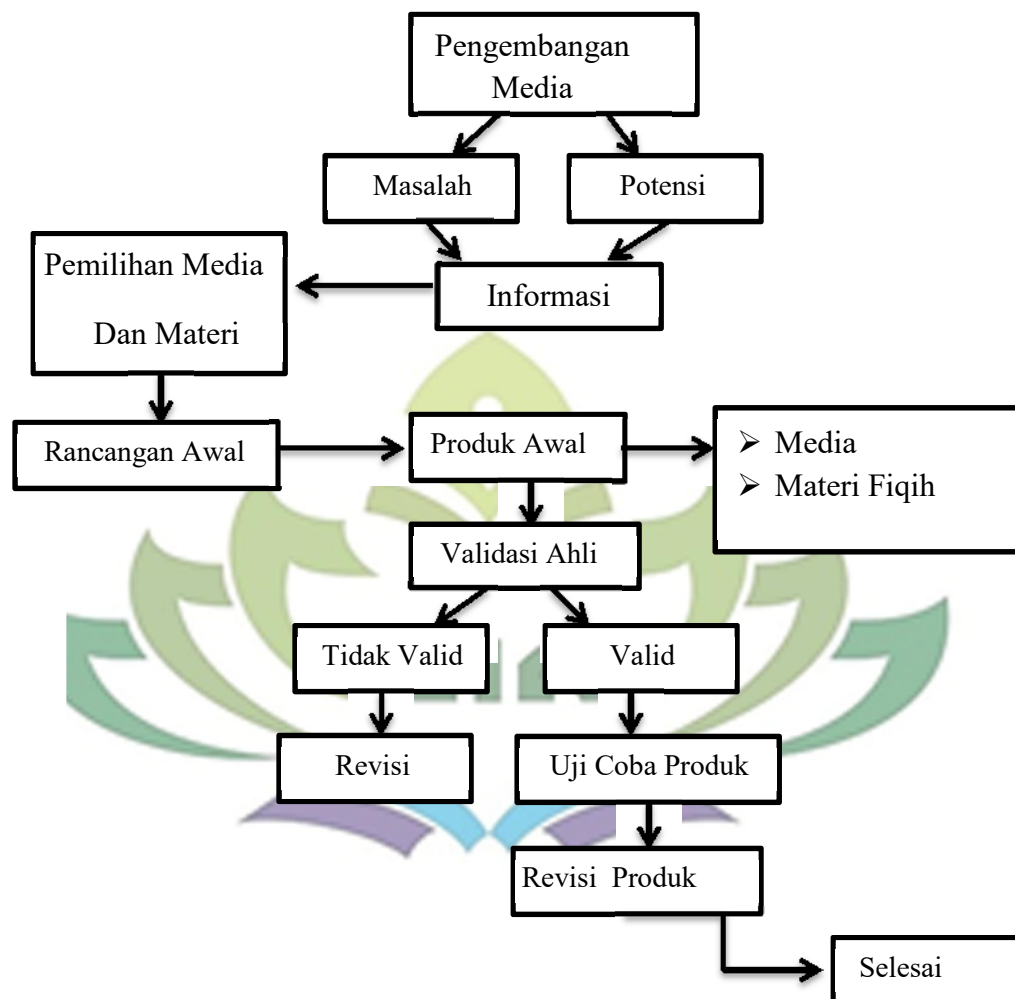
---

<sup>26</sup>Fiqih Buku Siswa pendekatan Saintifik Kurikulum 2013/ Kementerian Agama Republik Indonesia, (Jakarta: 2014), h.61.

belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan media *flip book maker* dalam proses pembelajaran PAI di SMP Negeri 39 Surabaya dalam kategori kurang, hasil tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data yang didapat dari hasil prosentase angket sebesar 53,8%

- b. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Nelvi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Bung Hatta, penelitian ini meneliti Pengembangan Media *E-Modul* Menggunakan *Flipbook Creator*. Nilai praktikalitas yang diisi oleh siswa mendapat nilai 85.13 % dengan kriteria “baik”. Dapat disimpulkan dari data nilai yang diperoleh baik dari validator, guru maupun siswa bahwa media yang dibuat oleh peneliti layak digunakan disekolah sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran KKPI dengan materi mengoperasikan sistem operasi *software* aplikasi untuk siswa kelas X jurusan TKJ SMK Muhammadiyah 1 padang
- c. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahsan yang dilakukan oleh Yuberti, Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *kvisoft flipbook maker* yang merujuk pada nilai-nilai keislaman dinyatakan layak. Persentase pada masing-masing hasil penelitian yaitu hasil validasi media *kvisoft flipbook maker* memperoleh persentase 86,67%, validasi materi agama 80,91%, validasi materi fisika 69%, ujicoba produk 89,90%, dan ujicoba pemakaian 88,17%.

### E. Kerangka Berfikir



Gambar 2.6 Kerangka Berfikir

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid dan Ahmad Saebani. 2015. *"Fiqh Ibadah"*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ade frahmadia fuad. 2016. "Pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas X SMK muhammadiyah 2". Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Adelina Hasyim. 2016. *"Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah"*. Yogyakarta: Media Akademi
- Ambaryani. Gamaliel Septian Airlanda. "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik". Jurnal Pendidikan Surya Edukasi
- Andi. 2016. *"Keragaman Media Dan Metode Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 Pada Tiga SMA Negeri Di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016"*. Indonesian Journal Of History Education 4 (2)
- Ani Widyawati. 2015. Anti Kolonial Prodojosantoso. "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter peserta Didik SMP". Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Ary Maf'ula,dkk. 2017. *"Pengembangan media Flip Book Pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat"*. Jurnal Pendidikan
- Asbdul dan Syofnida. 2015. *"Upaya guru dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh di MI Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji"*. Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar
- Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari. 2019. "The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In VII Grade Student Of Junior High School (SMPN) 3 Kotapinang" . Jurnal Birle
- Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni. 2016. "Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA DI SMP". Jurnal Pembelajaran Fisika.
- Departemen Agama RI. *AL-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Darul Sunnah.



- Desi .2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Flip Book Pada Materi Gerak Benda Di SMP”. Jurnal Pembelajaran Fisika
- Dewi Salma DKK .2016. Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning. Bandung: CV.Kencana Prenadamedia Group
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. 2018. “*Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Kontekstual*”. Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
- Dyanti Safitrilia Erikalisidiana .2016. Asep Kurnia Jayadinata, Julia, “Pengaruh Penggunaan Strategi True Or False Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit. Jurnal Pena Ilmiah
- Edi Setiyo. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book Pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya*”. Jurnal INVOTEK
- Ega Rima Wati. 2016. “*Ragam Media Pembelajaran*”. Yogyakarta: Kata Pena
- Endang Kusumaningtyas. 2018. “*Fun Math With E-Book Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Penggunaan Buku Digital*”. Pasuruan: Caremedia Communication
- Endang Kusumaningtyas. 2018. “*Menguak Mabel IT Matematika*”. Pasuruan: Caremedia Communication
- Esti Ismawati. 2016. “*Belajar Bahasa Di Kelas Awal*”. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Fhina. 2016. “*Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flip book Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga*”. Jurnal Pendidikan Matematika
- Fiqih Buku Siswa. 2014. pendekatan Saintifik Kurikulum 2013/ Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Hasan Sastra Negara. 2014. “*Jurnal Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*”. Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar
- Hidayah Nurul. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah*

*Roworejo Negerikaton Pesawaran*". Jurnal TERAMPIL Pendidika dan Pembelajaran Dasar.

Ifrianti Syofnidah. 2015. *"Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah"* . Jurnal Terampil

Irwandani. Siti Juariah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alernatif Pembelajaran". Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni

Istihana, *"Pengelolaan Kelas Di Madrasah Ibtidaiyah"*. Jurnal Terampil

Joko Subagyo. 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Komikesari Happy. 2016. *"Peningkatan Keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievenent Division"*. Tadris, Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 01 (1)

M Haris Syarifudin. Meini Sondang. 2016. "Pengembangan E Komik sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi". Jurnal IT-Edu, Vol 1 No 1

M.Ramli. 2015. *"Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits"*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan

Mardiyah.2017."*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar*". Jurnal Terampil

Neng Nenden Mulyaningsih and Others. 2013. "Penerapan MediaPembelajaran Digital Book". JPF Jurnal Pendidikan Fisika

Rasiman. 2014. *"Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika Sma"*, JKPM

Rubhan Masykur DKK. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash" . Jurnal Pendidikan Matematika Al-Jabar

Sanusi. 2015. *"Konsep Pembelajaran FIQH Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi"* . STAIN KUDUS

Septi Adhena, wawancara dengan guru fiqih kelas IV di MIN 4 Bandar Lampung, 14 November 2018. Andriani, wawancara dengan guru fiqih kelas IV di MIN 7 Bandar Lampung, 15 November 2018.

Sohibun dan Filza Yulina Ade. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*". *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Jakarta : Alfabeta

Sukring. 2016. "*Jurnal Pendidikan Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik*"

Sumiarsi Ninik. 2015. "*Analisis Kompetensi Pedagogik dan Pengembangan Pembelajaran Guru SD Negeri 041 Tarakan*"

Umrotul Hasanah, Lukman Nulhakim. "*Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*". *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA (JPPI)*

Wina Sanjaya. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana

Yosep. 2015. "*Sikap Guru Kepada Murid*". *Jurnal Terampil, Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*

Yuli Yanti. 2016. "*Analisis Buku Ajar Fiqh Kelas IV*", *Jurnal Terampil, Jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar*.

Yulia dan Anggraini Rini. 2016. "*Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang*". *Jurnal Pendidikan PGMI*

Zinnurain. 2015. "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Shalat untuk Sekolah Dasar*". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*